Baccalauréat

OPTION BADMINTON

1) Être efficace dans une opposition en un contre un (10 points)

2) Être performant, résultats des matchs (2 points)

3) Se connaître, avoir un projet tactique (3 points)

4) Avoir des connaissances, entretien de 15 minutes (5 points)

Niveau 3 : Pour gagner le match, s'investir et produire des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.

Niveau 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

Niveau 5 : Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups …) face à un adversaire identifié.

Option BADMINTON

Compétences attendues : Niveau 5

Rechercher le gain d'une rencontre en conduisant des projets tactiques face à des adversaires identifiés. Le projet tactique tient compte de l'adversaire et du rapport de force.

La vitesse communiquée au volant et la précision des trajectoires permettent la prise d'initiative systématique. Manœuvrer l'adversaire en masquant ses coups crée de l'incertitude.

Compétences liées à la composante méthodologique :

*S'engager avec lucidité : Utiliser des routines d'échauffement spécifiques au Badminton à deux de même niveau. Choisir une routine adaptée à ses possibilités.

*Concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement : connaître les principales étapes d'une planification d'entraînement, connaître la structure d'une séance, connaître des situations permettant de travailler les coups de fond de court, le service, les coups au filet…

*Accepter les différents rôles sociaux : joueur, manager, arbitre.

Épreuves :

1) Les candidats ont 15 mn pour s'échauffer
2) Étape 1 : 30 mn. Evaluation des compétences de frappes, de déplacement, de replacement, de tenue de raquette, de placement par rapport au volant **dans un match de routine.** La routine est choisie et travaillée par deux joueurs pour se mettre en situation de réussite. La routine est montrée 3 fois 5 minutes. Les 5 premières minutes les candidats montrent la routine sans prendre de risque , les 5 suivantes les trajectoires sont plus risquées , es 5dernières le candidat cherche à mettre son adversaire en difficulté.
3) Étape 2 : 1h00. **Rencontre en 1 contre 1 par terrain de niveau**, 4 candidats par terrain, soit 3 matches par candidats. Un match, c'est 2 sets gagnants de 9 points. Evaluation du niveau de compétences / 10 points

   Entre 2 sets et à la fin du match , le candidat est évalué sur ses capacités d'analyse et d'élaboration de son projet tactique / 3 points.
4) Prise en compte de la performance, résultats des rencontres / 2 points

5) Entretien de 15 mn portant sur les 4 champs de connaissances 5 / points

Dispositif :

Terrain entier de simple.

L'arbitrage est assuré par les candidats des autres options dans le cadre du champ des connaissances règlementaires évaluées lors de l'entretien.

Option BADMINTON – ETAPE 1

« Constituer des groupes de 4 joueurs de niveau d'efficacité homogène »

Dispositif :

Par groupe de 2, les candidats utilisent un terrain et réalisent un match de Routine en 1 contre 1 : Celui qui sort de la routine perd le point. Le choix se fait parmi 4 routines différentes, elles utilisent plus ou moins de coups droits ou croisées mais toutes ont la volonté de jouer dans les 4 zones aux 4 coins du terrain de simple.

Le point est perdu quand le volant n'est pas rattrapé ou quand il est envoyé en dehors des zones attendues par la routine. Dessiner à la craie 4 zones de 5 pieds chacune.

<u>Réaliser 3 fois 5 mn un match de routine</u>

3 5 4 2

1 6 6

Routine 1 : Service ou dégagé main basse croisé (1)– dégagé main haute droit (2)– amorti fond de court droit(3) - contre amorti droit (4), idem de l'autre côté. Lob croisé (5) …

Routine 2 : Service ou dégagé main basse croisé(1) **–** dégagé main haute droit(2) – amorti de fond de court croisé(3) – contre amorti droit 3
2

1 4

2 5

4

(4) puis (1)

3

1 4

Routine 3 : Service ou dégagé main basse croisé (1) – dégagé main haute droit (2)– amorti de fond de court droit (3)– contre amorti croisé (4) , puis (1)

2

Routine 4 : Service ou dégagé main basse croisé (1)– dégagé main haute droit (2) – amorti de fond de court croisé(3) – contre amorti croisé(4) – dégagé main basse croisé (5) , idem de l'autre côté.

3 5 2

1 4

Observation de l'Etape 1:

Faire autant de photocopies que de candidat par professeurs observateur.

Il est observé la maîtrise et l'efficacité des gestes techniques selon les critères suivants :

	Ce qui est attendu	**Ce qui est vu**		
		Rarement	Parfois	Souvent
Trajectoire droite	Dans les zones			
Trajectoire croisée	Dans les zones			
Trajectoire vers fond court	Montante et longue			
Trajectoire vers filet	Descendante et courte			

Déplacement arrière	En pas chassés			
Déplacement avant	Pas courus puis fente			
Equilibre moment frappe	Buste droit			
Tenue de raquette	Sur la tranche du manche			
Placement % au volant	Dessous ou en arrière (DMH ou AFC, smash) Et de profil			
Bruit effectué entre la raquette et le volant	Le volant est claqué par la frappe sur DMH			

Des poules de niveau de 4 joueurs sont décidées ou confirmées par le jury.

Option BADMINTON – ETAPE 2

Tournoi sur chaque terrain de niveau. Chaque joueur joue contre les 3 autres.

Chaque match se dispute en 2 sets gagnants de 9 points.

Entre chaque set, le candidat s'exprime oralement pour déterminer un projet tactique de jeu.

Evaluation des niveaux de compétences / 10 points :

	Volume de jeu	Rythme de jeu	Déplacement	Replacement	Points

	Sur 2.5 pts	Sur 2.5 pts	Sur 2.5 pts	Sur 2.5 pts	
Constructeur	Utilise tout le terrain pour marquer le point loin de l'adversaire et plutôt en périphérie	Rapide mais pas de changement de rythme	Déplacements rapide mais pas équilibrés	Se replace après la frappe quand il a le temps	De 0 à 1
Oppresseur	Cherche les 4 coins du terrain à chaque frappe pour faire déplacer son adversaire et aussi pour conclure le point	La frappe forte reste dominante mais les amortis apparaissent , les volants favorables sont exploités	Déplacements rapides et équilibrés ,	Se replace systématiquement et rapidement après la frappe	De 1.25 à 1.75
Stratège	Varie les trajectoires en longueur , hauteur et direction Capable de masquer ses coups pour créer de l'incertitude	La vitesse donnée au volant permet la prise d'initiative Les changements de rythme sont déterminants	Tonicité des appuis , attitude active entre les coups Sursaut de démarrage au moment de la frappe de l'adversaire	Se replace pendant la frappe . Déplace le centre du terrain vers le centre du jeu qui tient compte des coups possibles de l'adversaire	De 2 à 2.5

Evaluation de l'efficacité, résultats des rencontres / 2 points :

	2	2	1.5	1	0.5
Terrain 1	3 victoires	2 victoires	1 victoire	0 victoire	
Terrain 2		3 victoires	2 victoires	1 victoire	0 victoire
Terrain 3			3 victoires	2 victoires	1 victoire

Se connaître, avoir un projet tactique / 3 points :

	De 0 à 1 point	De 1.25 à 2 points	De 2.25 à 3 points
Analyse des rencontres	Le candidat **met en évidence** un ou deux caractéristiques du jeu de l'adversaire et utilise des termes appropriés	Après analyse, le candidat **propose** une adaptation de son jeu, **comment construire** pour marquer le point ou comment construire pour ne pas le perdre	Le candidat **met en évidence les évolutions du rapport de force**, il prévoit une stratégie mais peut la modifier. Utilise le geste technique approprié à la situation .

Observation de l'Etape 2:

Feuille de Recueil

Faire autant de photocopies que de candidats par le nombre de professeur observateur

Terrain N° ___

Noms	Evaluation des compétences / 10 pts				Efficacité / 2 points	Analyse / 3 points	Total / 15 pts	Entretien / 5 points	
	Volume 2.5	Rythme 2.5	Déplacmt 2.5	Replacmt 2.5					
A :_____									
B :_____									
C :_____									
D :_____ _									

Arbitre : Nom : _____ Prénom :_____

Subit le jeu , ne prend pas de décision claire , ne parle pas assez fort	Connaît les règles , sait annoncer les fautes , le score et les changements de service	Connaît les règles du jeu , annonce fort et clairement les décisions en y ajoutant les gestes . Sait arbitrer les fautes de service

Entretien

Les fiches connaissances en BADMINTON

Distribuées en classe de seconde :

Le règlement

Positions et gestes

Les différents coups (Service long et court prise coup droit , DMH, DMB, AFC, smash)

Les différentes trajectoires

L'histoire du Badminton et glossaire

Mode d'emploi feuille de score en simple

Distribuées en première :

Les différents coups en première (service long et cours prise revers , contre amorti , rush)

Les compétitions UNSS

Les différentes formes de travail

Tableau thèmes et formes de travail

Analyse et observation d'un match de simple

Mode d'emploi feuille de score en double

Les trois filiaires énergétiques

Distribuées en Terminale :

Les différents coups en terminale (slice)

Les compétitions fédérales et le classement

Préparation physique en Badminton

Programme annuel

Le protocole d'évaluation

Evaluation de l'entretien

Nom :	Analyse points forts , points	Technique , tactique / 1	Formes et thèmes de	Règlement , ouverture sur le	Ouverture sur la 2ième APSA / 1	Total / 5

	faibles	point	travail , Préparation physique / 2 points	monde fédéral , histoire , unss… / 1 point	point	points

Feuille récapitulative Note Option Badminton

Nom :	Volume de jeu / 2.5 pts	Rythme de jeu / 2.5 pts	Déplace-Ment / 2.5 pts	Replace-ment / 2.5 pts	Total / 10 pts	Analyse De jeu /3 pts	Efficacité / 2 pts	Total / 15 pts	Entretien / 5 pts	Total / 20 pts